

Министерство образования Омской области
бюджетное профессиональное образовательное учреждение
Омской области
“Омский педагогический колледж № 1”

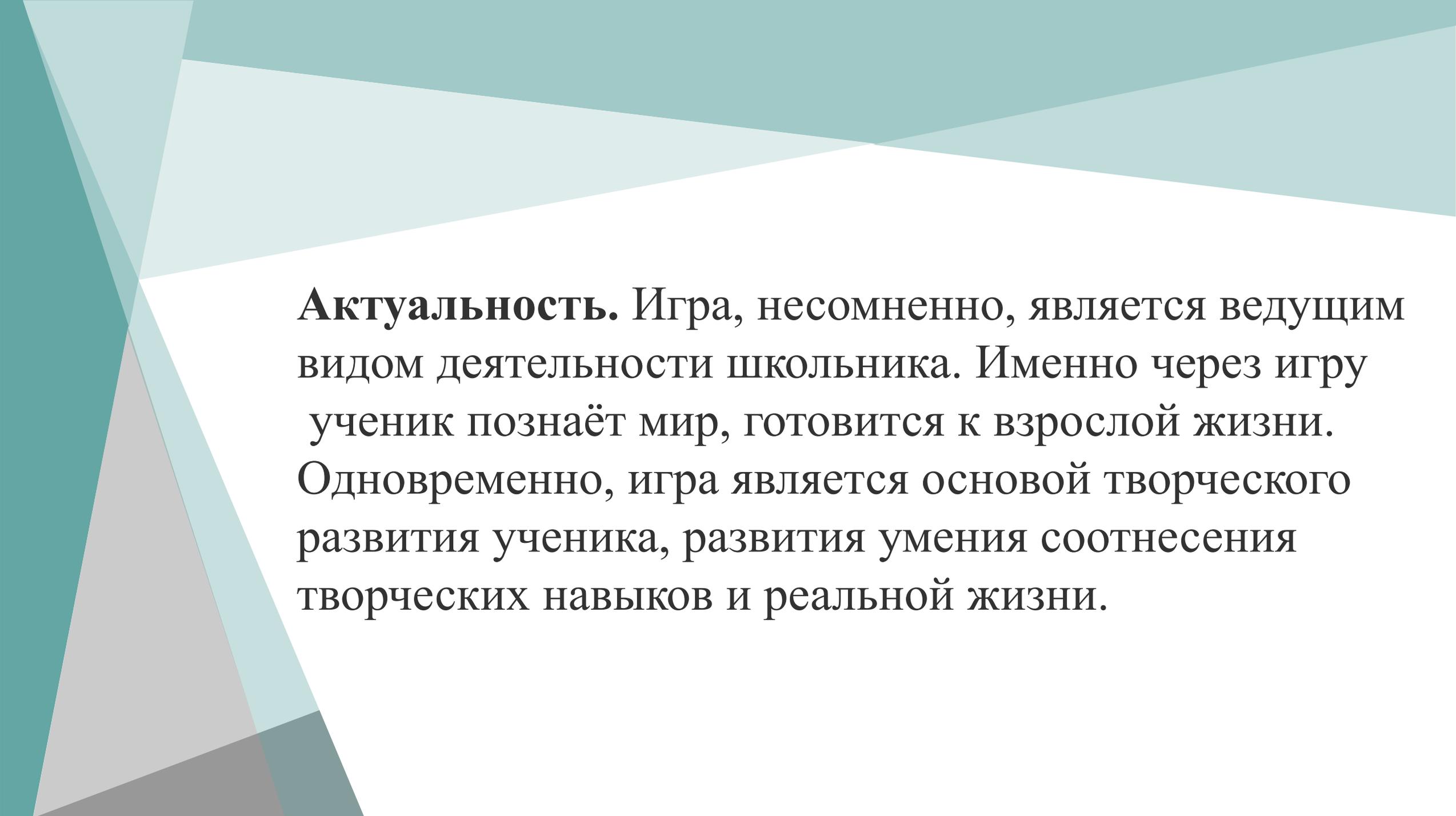
Повышение игровой деятельности на уроках физической
культуры у обучающихся 3-4 классов

Студентки: Ивановой Татьяны Ивановны

Группы: 38ФК

Руководитель: Щесняк Елена Юрьевна

Омск, 2020



Актуальность. Игра, несомненно, является ведущим видом деятельности школьника. Именно через игру ученик познаёт мир, готовится к взрослой жизни. Одновременно, игра является основой творческого развития ученика, развития умения соотношения творческих навыков и реальной жизни.

Объект исследования: процесс повышения эффективности игровой деятельности в младших классах.

Предмет исследования: средства и методы повышения эффективности игровой деятельности в младших классах.

Цель исследования: подобрать и провести экспериментальную проверку эффективности подобранного комплекса упражнений, направленных на повышение эффективности игровой деятельности в младших классах.

Гипотеза: предполагается, что повышения эффективности игровой деятельности в младших классах будет осуществляться успешно, если:

- если, актуализирована взаимосвязь между методикой и способами повышения эффективностью игровой деятельности;

- при условии систематического включения в учебные занятия подобранного комплекса подвижных игр, направленных на повышения эффективности игровой деятельности в младших классах.

Задачи исследования:

1. Раскрыть сущность понятия игровой деятельности.
2. Охарактеризовать особенности специфики проведения уроков по физической культуре в младших классах используя игровую деятельность.
3. Рассмотреть средства и методы повышения игровой деятельности в младших классах.
4. Выявить уровень игровой деятельности в младших классах на уроках физической.
5. Подобрать и провести экспериментальную проверку эффективности подобранного комплекса упражнений, направленных на повышение игровой деятельности детей младшего школьного возраста.



Методы исследования исследования: теоретические – анализ психолого-педагогической, методической литературы и диссертационных работ по теме исследования; эмпирические – тестирование, с целью определения уровня развития двигательных действий, методы математической обработки результатов исследования.

БОУ “СОШ № 53” Омск



“Два мороза”



“ОХОТНИКИ И УТКИ”



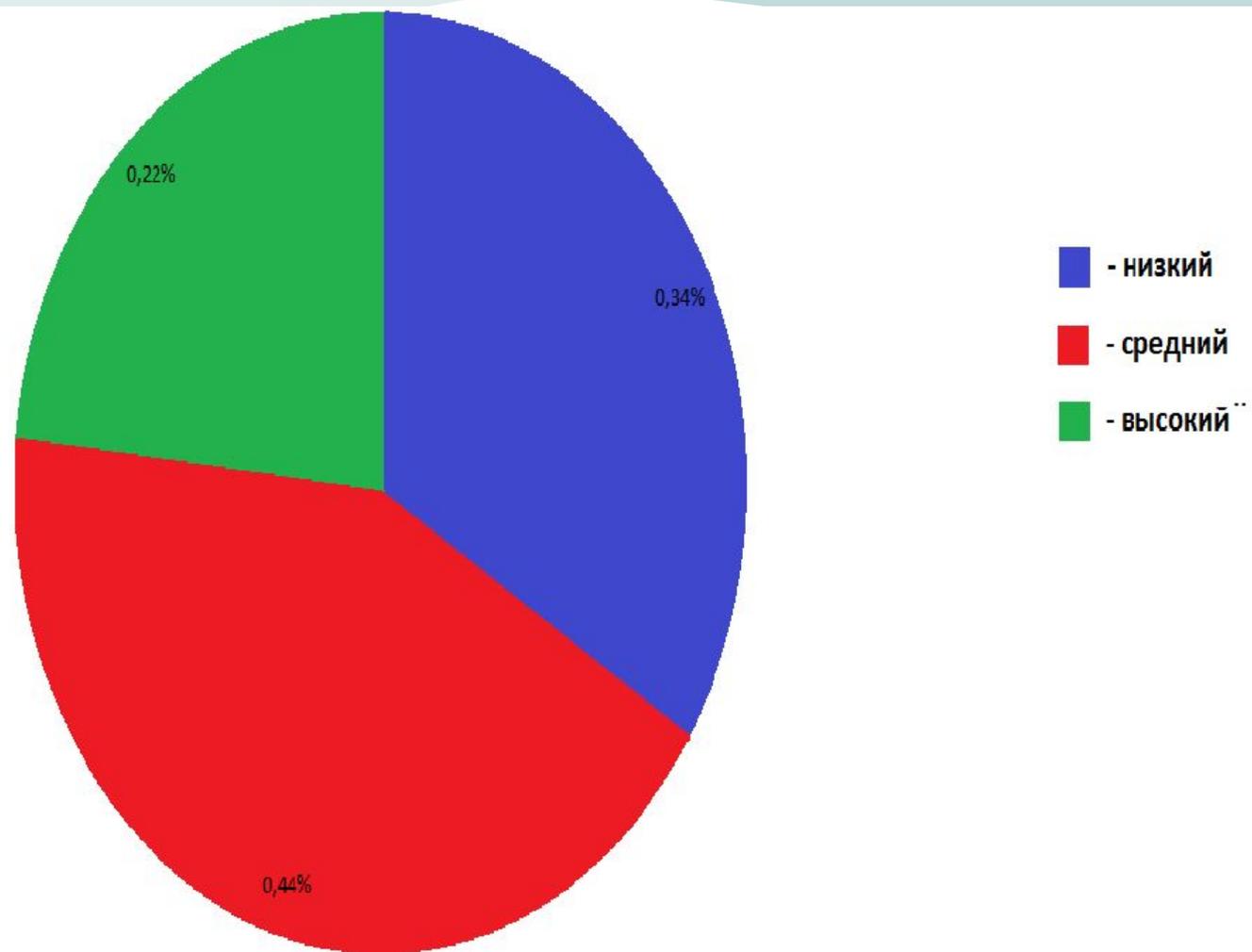
“Конники спортсмены”



Рисунок 1. Развитие подвижной игре " конники спортсмены"



Рис. 2 Результаты освоения игр, а также правил подвижных игр



Комплек подобраных подвижных игр

1 игра: “Братец Кролик, братец Лис”.

2 игра: “Быстроногие олени”.

Описание игры: учитель выбирает четырех водящих – это “волки”, остальные участники “быстроногие олени”. “Волки” делятся на две группы: два “волка” – “загонщики”, другие двое находятся в “засаде”. По сигналу учителя “олени” убегают от “волков” на другую сторону площадки. “Волки-загонщики” ловят “олений” по всей площадке, а “волки в засаде” – только на средней линии зала. После каждой перебежки подсчитывается количество пойманных “олений”, после чего они могут снова занять место на площадке.

3 эстафета: “Эстафета с обручами”.

Ход игры: играющие строятся в две колонны (перед каждой чертят линию). На расстоянии 6–8 м от колонн кладут по одному обручу. По команде воспитателя игроки, стоящие в колонне первыми, бегут к обручам, поднимают их вверх, пролезают через них, кладут на место и бегут к своей колонне, дотрагиваются до руки следующего ребенка и становятся в конец колонны. Каждый последующий выполняет то же самое задание. Выигрывает команда ребят, быстрее выполнившая задание.

4 эстафета: Эстафета “Челночный бег с кубиками” 3x10 м.

Ход игры: выполняют одновременно (4) по одному игроку от каждой команды. Игрок команды, держа в руках кубик, с бегом переносит его до обозначенных линий в одну и другую сторону, а затем передает его следующему игроку команды. По окончании игры капитан поднимает кубик вверх, дети разводят руки в стороны.

5 игра: “Команда быстроногих”.

Описание игры: две команды располагаются на волейбольной площадке каждая на своей стороне. Участники строятся в колонну или шеренгу. На каждой стороне площадки находятся стойки, по одной или по две в каждой из зон волейбольной площадки, общее количество стоек соответствует количеству игроков в команде. Каждый участник команды знает, в какую зону он должен переместиться по сигналу. Участник должен добежать до стойки и вернуться обратно. Выигрывает команда, которая первой в полном составе построилась на линии старта. Линию старта, так же и расположение команды на ней, можно изменять. Возможно, также, выполнение определённых упражнений участниками около стойки. Кроме того, на каждом этапе игры игроки меняются зонами.

6 эстафета: Эстафета "Пролезь через обручи".

Все игроки делятся на две команды и строятся в колонны по одному. На расстоянии 3 и 5 метров напротив каждой колонны лежат один за другим два обруча, а на расстоянии 7 метров - мяч. За сигналом ведущего первые игроки каждой из команд бегут до первого обруча, останавливаются перед ним, берут его двумя руками, поднимают над головой, одевают обруч на себя, приседают, кладут обруч на пол, бегут ко второму обручу, встают в центр него, берут руками, поднимают над головой и опускают на пол. После этого игроки оббегают мяч и возвращаются на своё место. Игру продолжает следующий ребёнок. Выигрывает та команда, которая справилась с заданием первой.

7 игра: «Не боимся мы кота».

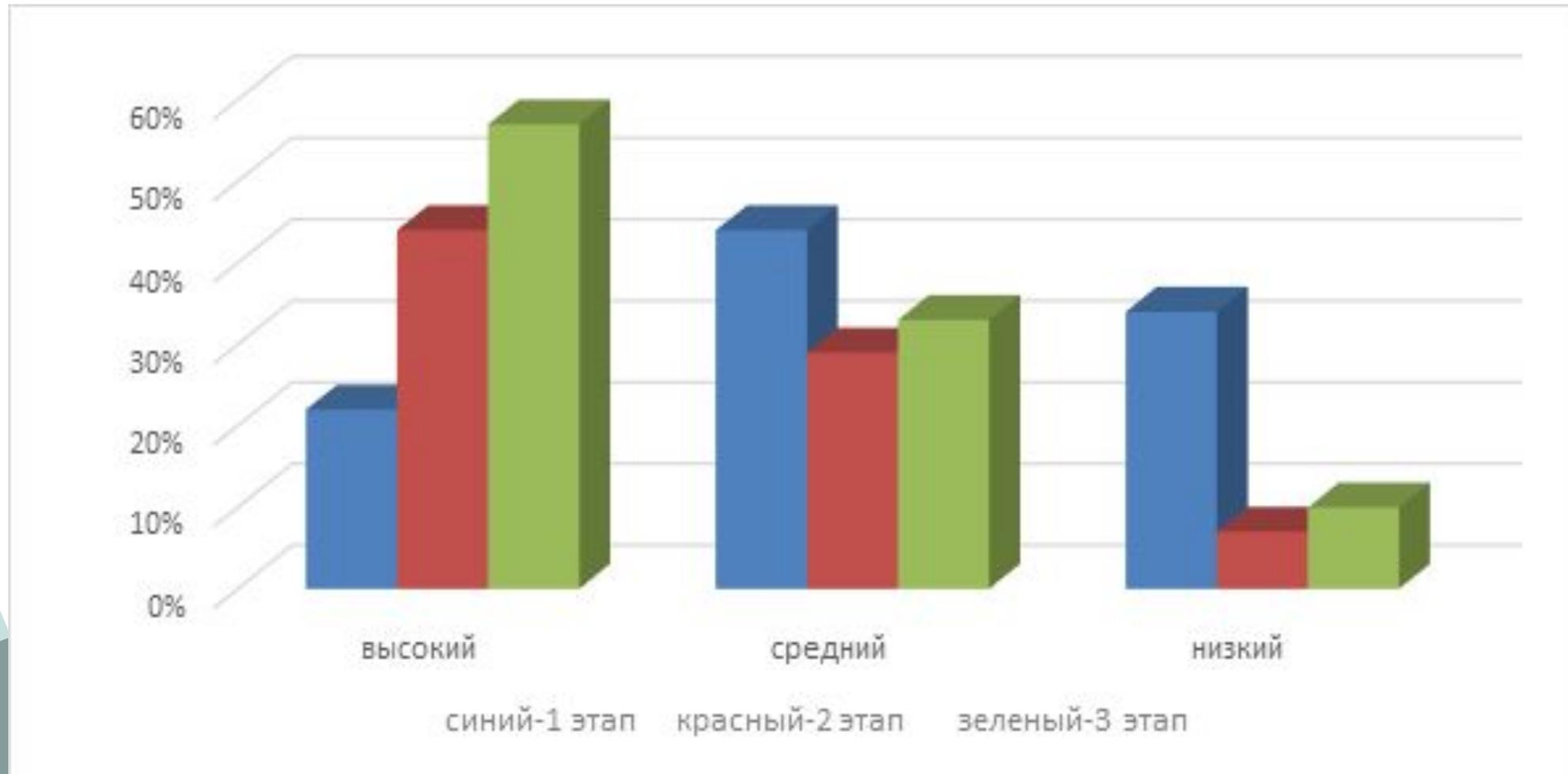
Играть могут 10-15 человек. Выбирается водящий – кот, все остальные – мыши. Кот садится на землю и спит. Мыши окружают его и поют песенку: тра – та – та, тра – та – та, не боимся мы кота!

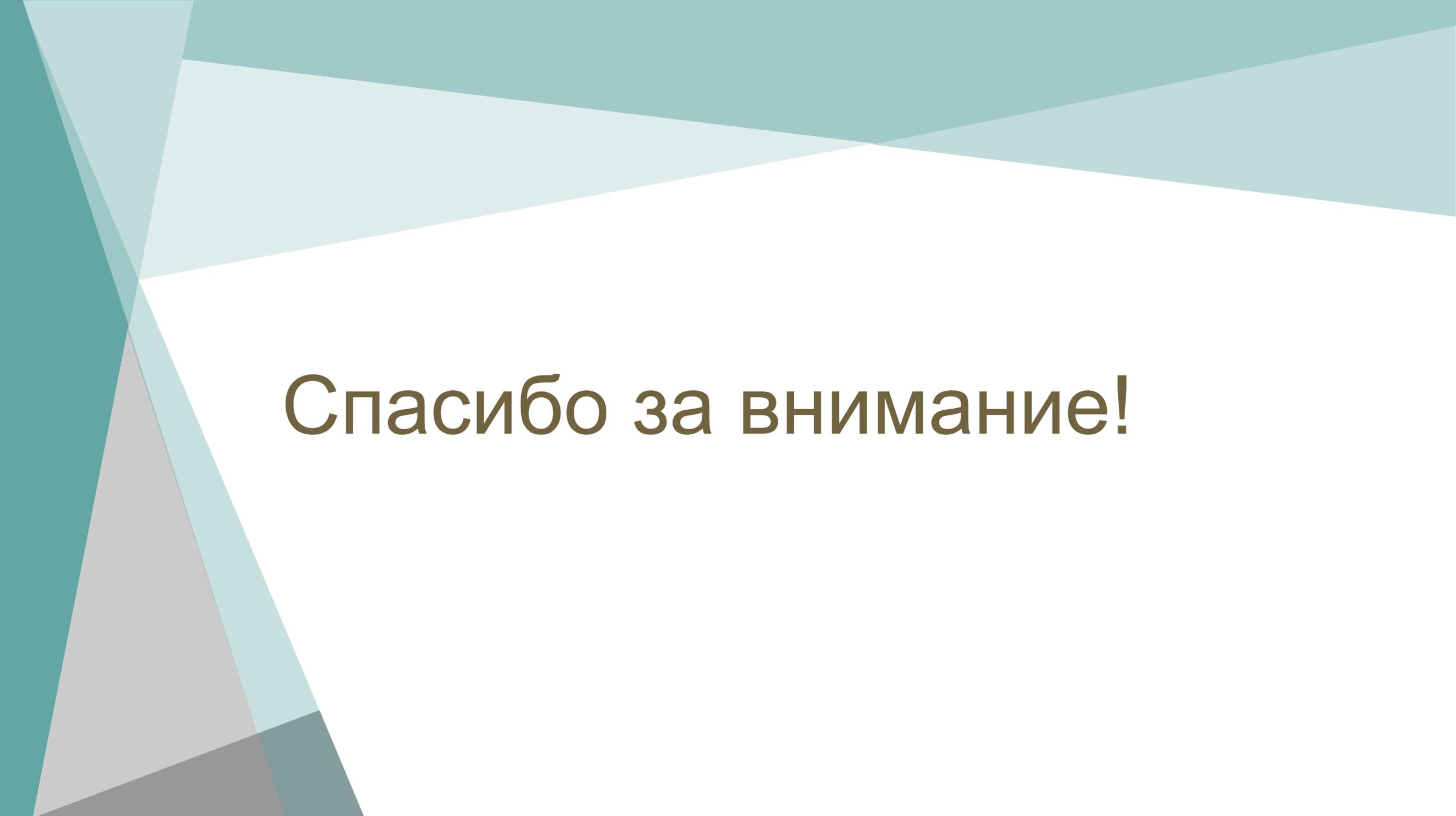
По второму сигналу ведущего: «Уснул кот!» — играющие вновь подходят к водящему, который вернулся на свое место и спит, и снова поют песенку мышей. После трех выходов кота на охоту выбирается новый водящий.

8 игра: “Баба-Яга”.

Игра эстафетная. В качестве ступы используется простое ведро, в качестве метлы-швабра. Участник встает одной ногой в ведро, другая остается на земле. Одной рукой он держит ведро за ручку, а в другой руке – швабру. В таком положении необходимо пройти всю дистанцию и передать ступу и метлу следующему участнику.

Рис. 3 Показатели уровня повышения эффективности игровой деятельности после эксперимента





Спасибо за внимание!